



MOINS DE 15 ANS A XV

« moins de 15 ans » (joueurs nés en 1997 et 1998)

Catégorie C - Application des dispositions spécifiques F.F.R.

| | |
|---|---|
| FORME DE JEU : XV | TERRAIN : normal |
| TEMPS DE JEU : sur 1/2 journée : 60 minutes - sur une journée : 60 minutes sur deux jours : 75 minutes avec un maximum de 50 minutes par jour | |
| NOMBRE DE JOUEURS Pratique à XV sous réserve que l'équipe soit titulaire du « passeport pour le XV » et remplisse les « conditions pour jouer à XV » (voir détails à la fin de la présente fiche). | |
| REPLACEMENTS Illimités pendant les temps de pause (23 joueurs maximum par équipe) et/ou sur blessure. | |
| ARBITRAGE 2 jeunes joueurs/arbitres titulaires du passeport « arbitrage » ASSISTÉS par un référent arbitrage* présent sur le terrain OU par 2 arbitres en cours de formation (ACF). * En match comme en tournoi, si un référent en arbitrage n'a pas été désigné par le D.T.A. ou est absent, pratique du jeu à XII OBLIGATOIRE. | |
| TEMPS DE PAUSE 4 minutes entre les périodes - 5 minutes entre deux rencontres. | |
| JEU DÉLOYAL <ul style="list-style-type: none"> ▪ De l'exclusion temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive selon la gravité de la faute. ▪ Le remplacement est obligatoire. ▪ Si la brutalité est caractérisée ou en cas de récurrence, exclusion définitive du tournoi. | |
| PLAQUAGE Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les deux bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture. Toute prise au-dessus de la ceinture doit être sanctionnée. La cuillère est strictement interdite. | |
| COUP D'ENVOI - COUP DE PIED DE RENVOI Dispositions spécifiques F.F.R. applicables à la catégorie C. | |
| MÊLÉE SUR EN-AVANT OU BALLON INJOUABLE <ul style="list-style-type: none"> ▪ OÙ : Mêlée ordonnée à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne. La mêlée n'est jamais rejouée. Sanction : coup de pied franc ▪ Dans le cas exceptionnel où aucune faute n'a été détectée, coup de pied de franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction. ▪ COMMENT : Voir ci-dessous « l'apprentissage collectif de la mêlée ordonnée à huit ». | |
| TOUCHE ET ALIGNEMENT : Voir Règle I.R.B. et dispositions spécifiques F.F.R. applicables à la catégorie C. | |
| APPRENTISSAGE COLLECTIF Décomposition des temps <ul style="list-style-type: none"> ▪ Au 1^{er} commandement « flexion », les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos et « imbriquent » leur tête les unes à côté des autres sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes ailes mettent un genou au sol ; le 3^{ème} ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol. | DE LA MÊLÉE A HUIT Particularités liées à la catégorie <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mêlée éducative sans impact en formation 3-4-1 ; ▪ Pousée limitée au gain du ballon autorisée dans l'axe ; ▪ Pas de mêlée tournée ; ▪ Après gain du ballon (derrière les derniers pieds des joueurs de 1^{ère} ligne), pas de transport vers l'avant. |

- **Au deuxième commandement « placement »**, les **piers** se placent **sans impact** en se liant à leur vis-à-vis **par le bras extérieur**, les joueurs de 2^{ème} ligne et les 3^{èmes} lignes se placent, **les joueurs peuvent alors repositionner leurs appuis (hauts et bas) pour permettre une meilleure stabilité de la mêlée et valide les postures des joueurs (épaules au-dessus du bassin et dos plat).**
- **Au 3^{ème} commandement « stop »**, les joueurs **maintiennent leur position sans avancer en attendant l'introduction (stabilité de la mêlée).**
- **Au 4^{ème} commandement « prêt »**, le demi de mêlée introduit sans **délai (maximum 3 secondes).**

- Pas de possibilité de regagner le ballon ;
- Lignes de hors-jeu à 5 mètres ;
- Le ½ de mêlée introduit sans **délai (maximum 3 secondes) ;**
- Les joueurs de 2^{ème} ligne et les 3^{èmes} lignes ailes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement » ;
- Chaque 8 au complet ;
- L'arbitre doit ordonner une mêlée simulée lorsqu'un joueur ne possède plus la capacité de jouer devant ou lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.

ETABLISSEMENT DU SCORE

Règle 9 I.R.B.

COUP DE PIED DE PÉNALITÉ ET COUP DE PIED FRANC

Règle 21 I.R.B.

DISPOSITIONS DIVERSES

- Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur du ballon doit le poser immédiatement au point de faute, sinon coup de pied franc.
- Si 5 essais d'écart à n'importe quel moment du match : score acquis définitivement pour l'équipe vainqueur et rééquilibrage obligatoire jusqu'à la fin de la rencontre sous quelque forme que ce soit.
- Hormis ces dispositions, les règles du rugby à XV et les dispositions spécifiques F.F.R. de la catégorie C s'appliquent.

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- Interdiction d'aller volontairement au sol.
- Squeeze ball interdit.
- S'engager dans le ruck/maul en se liant.
- Engagement maximum autorisé lors d'un ruck : au pas qui suit.

CONDITIONS D'OBTENTION PAR UNE EQUIPE DU « PASSEPORT POUR LE XV »

- Au moins deux éducateurs diplômés ayant suivi la journée de formation à la sécurité (délivrance d'un « passeport éducateur »).
- Au moins deux joueurs titulaires du passeport « joueur-arbitre ».
- Au moins dix joueurs titulaires du passeport « joueur de devant ».

CONDITIONS A REMPLIR POUR PRATIQUER A XV

- Présence d'au moins **un** éducateur titulaire du passeport « éducateur ».
- Présence d'au moins **deux** joueurs titulaires du passeport « joueur-arbitre ».
- Présence en mêlée de **huit** joueurs titulaires du passeport « joueur de devant ».
- Présence d'un « **RÉFÉRENT EN ARBITRAGE** » désigné par le D.T.A.



MOINS DE 15 ANS A XII

« moins de 15 ans » (joueurs nés en 1997 et 1998)

Catégorie D - Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : XII

TERRAIN : 90 x 56 mètres

TEMPS DE JEU : sur ½ journée : 60 minutes - sur une journée : 60 minutes
sur deux jours : 75 minutes avec un maximum de 50 minutes par jour

REPLACEMENTS

Illimités pendant les temps de pause (20 joueurs maximum par équipe) et/ou sur blessure.

ARBITRAGE

2 jeunes joueurs/arbitres assistés par leur éducateur.

TEMPS DE PAUSE

4 minutes entre les périodes - 5 minutes entre deux rencontres.

JEU DÉLOYAL

- De l'exclusion temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive selon la gravité de la faute.
- Le remplacement est obligatoire.
- Si la brutalité est caractérisée ou en cas de récidive, exclusion définitive du tournoi.

PLAQUAGE

- Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les deux bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture.
- Toute prise au-dessus de la ceinture doit être sanctionnée.
- La cuillère est strictement interdite.

COUP D'ENVOI - COUP DE PIED DE RENVOI

Dispositions spécifiques F.F.R. applicables à la catégorie D.

MÊLÉE SUR EN-AVANT OU BALLON INJOUABLE

- **OÙ** : Mêlée ordonnée à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne. La mêlée n'est **jamais** rejouée.
Sanction : coup de pied franc
- Dans le cas exceptionnel où aucune faute n'a été détectée, coup de pied de franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- **COMMENT** :
 - Mêlée éducative en formation 3 - 2 - 1 ;
 - Pas de poussée et mêlée non disputée ;
 - Lignes de hors-jeu à 5 mètres ;
 - **Commandements en 4 temps** : 1. Flexion - 2. Placement - 3. Stop - 4. **Prêt**
 - Le ½ de mêlée introduit sans **délai (maximum 3 secondes)** ;
 - Son adversaire se place à ses côtés. Il ne suit pas la progression du ballon. Il peut se placer derrière sa mêlée, dans l'axe.

TOUCHE ET ALIGNEMENT :

Dispositions spécifiques F.F.R. applicables à la catégorie D.

Pas d'aide au sauteur.

COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

Règle I.R.B., mais tentative de but sur coup de pied de pénalité non autorisée.

COUP DE PIED FRANC

Règle I.R.B.

COUP DE PIED TOMBÉ

Une tentative de but sur coup de pied tombé (drop-goal) qui passe entre les poteaux ne sera pas accordée.

BUT SUR TRANSFORMATION

La tentative s'effectuera en face de la marque aussitôt l'essai marqué et par des joueurs différents. Le temps est arrêté.

DISPOSITIONS DIVERSES

- Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur du ballon doit le poser immédiatement au point de faute, sinon coup de pied franc.
- Si 5 essais d'écart à n'importe quel moment du match : score acquis définitivement pour l'équipe vainqueur et rééquilibrage obligatoire jusqu'à la fin de la rencontre sous quelque forme que ce soit.
- Hormis ces dispositions, les règles du rugby à XV et les dispositions spécifiques F.F.R. de la catégorie D s'appliquent.



MOINS DE 15 ANS A VII (jeu à effectif réduit)

(joueurs ou joueuses né(e)s en 1997 et 1998)

Catégorie E - Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : VII

TERRAIN : 56 mètres x 46 mètres

TEMPS DE JEU : sur 1/2 journée : 48 minutes - sur une journée : 55 minutes
sur deux jours : 60 minutes avec un maximum de 40 minutes par jour

TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE : 12 minutes

REPLACEMENTS

Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure.

ARBITRAGE

2 jeunes joueurs (ses)/arbitres assisté(e)s par un éducateur-arbitre.

TEMPS DE PAUSE

3 minutes 30' entre les périodes - 5 minutes entre deux rencontres.

JEU DÉLOYAL

- De l'exclusion temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive selon la gravité de la faute.
- Le remplacement est obligatoire.
- Si la brutalité est caractérisée ou en cas de récurrence, exclusion définitive du tournoi.

PLAQUAGE

- Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les deux bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture. Toute prise au-dessus de la ceinture sera sanctionnée.
- La cuillère est strictement interdite.

COUP D'ENVOI : au centre du terrain par un coup de pied tombé. Adversaires à 10 mètres. Le ballon doit franchir les 10 mètres.

COUP DE PIED DE RENVOI APRÈS ESSAI : au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai et en coup de pied tombé. Adversaires à 10 mètres. Le ballon doit franchir les 10 mètres.

COUP DE PIED DE RENVOI : à 10 mètres de l'en-but par un coup de pied tombé.

MÊLÉE SUR EN-AVANT OU BALLON INJOUABLE

- **OÙ** : Mêlée ordonnée à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne. La mêlée n'est **jamais** rejouée.
Sanction : coup de pied franc
- Dans le cas exceptionnel où aucune faute n'a été détectée, coup de pied de franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- **COMMENT** : Mêlée en formation de 3 joueurs en 1^{ère} ligne.
- **Pas de poussée et mêlée non disputée.**
- Ligne de hors-jeu à 5 mètres.
- **Commandements en 4 temps** : 1. Flexion – 2. Placement – 3. Stop – 4. **Prêt.**
- Le demi de mêlée introduit sans retard.
- Son adversaire direct se place à ses côtés. Il ne suit pas la progression du ballon mais il peut se placer derrière sa mêlée, dans l'axe.
- Pas de possibilité pour un « avant » de prendre le ballon dans la mêlée.

| | |
|---|--|
| <p>TOUCHE ET ALIGNEMENT</p> <p>Sortie en touche ou touche indirecte :</p> <p>La remise en jeu s'effectue en face de l'endroit de la sortie à 5 mètres de toute ligne.</p> <p>Touche directe :</p> <p><u>Ballon botté au-delà des 10 mètres</u> : remise en jeu en face de l'endroit où le ballon a été botté.</p> <p><u>Ballon botté depuis l'en-but ou à moins de 10 mètres</u> : remise en jeu en face de l'endroit où le ballon est sorti.</p> | <p>COMMENT :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur.▪ Pour l'équipe adverse : 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur).▪ Pas d'aide au sauteur.▪ La conquête est disputée.▪ Les non participants sont à 5 mètres.▪ Début de l'alignement à 3 mètres de la ligne de touche.▪ La fin de l'alignement est déterminée par le dernier joueur de l'alignement de l'équipe bénéficiant du lancer (verrouilleur).▪ Le joueur opposé au lanceur est situé à 1,50 mètre de l'alignement (largeur et profondeur).▪ Les relayeurs sont situés à 1,50 mètre en retrait de l'alignement.▪ La remise en jeu rapide est autorisée avec respect des lignes de hors-jeu. |
| <p>COUP DE PIED DE PÉNALITÉ : remplacé par un coup de pied franc.</p> <p>COUP DE PIED FRANC : Règle I.R.B.</p> <p>TRANSFORMATION ET DROP : NON</p> | |
| <p>DISPOSITIONS DIVERSES</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur du ballon doit le poser immédiatement au point de faute, sinon coup de pied franc.▪ Si 5 essais d'écart à n'importe quel moment du match : score acquis définitivement pour l'équipe vainqueur et rééquilibrage obligatoire pour la fin de la rencontre sous quelque forme que ce soit.▪ Hormis ces dispositions, les règles du rugby à XV et les dispositions spécifiques F.F.R. de la catégorie C s'appliquent. | |